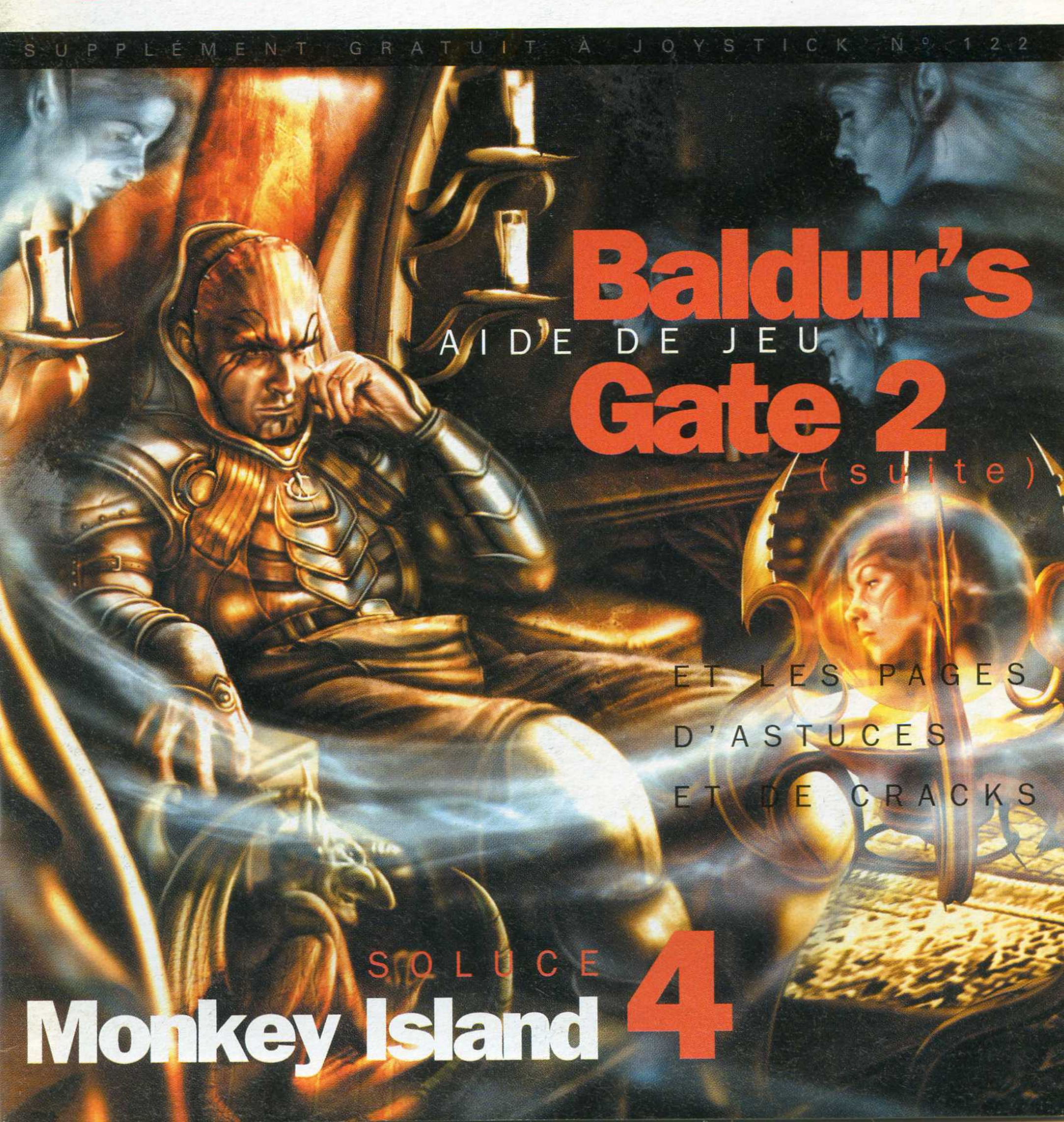
JOYSTICK SOLUCES

122

SUPPLÉMENT GRATUIT À JOYSTICK N° 122



sommaire

édito

Quel gros édito que celui de ce mois-ci ! Vous découvrirez dans ces pages l'excellente suite de l'aide de jeu de Baldur's Gate 2, la première partie de la solution de Monkey Island 4, ainsi que la nouvelle énigme. Le gagnant du mois dernier se nomme Mickaël Hutin. Il a résolu le premier l'histoire des 8 boules qui, il faut le dire, n'était pas vraiment compliquée. Il gagne le jeu Gunman, le nouveau scénario pour Half-Life. Pour ceux qui cherchent encore, je vous livre la réponse en style télégraphique.

Il faut peser 3 boules de chaque côté de la balance et en laisser 2 sur la table.

a) La pesée est équilibrée. Il s'agit donc de l'une des 2 boules restantes. Il suffit d'en mettre une sur chaque plateau pour déterminer la plus lourde.

b) Les plateaux ne sont pas équilibrés. On repèse 2 des 3 boules se trouvant sur le plateau le plus lourd. Si la boule la plus lourde est l'une d'entre elles, la réponse coule de source, et s'il y a équilibre, c'est la boule restante.

Voici la nouvelle énigme, nettement plus difficile et proposée par Tigroo :

Un vieux sage va bientôt mourir. Pour désigner son successeur, il appelle 3 disciples et leur dit : « Voici 8 boudins noirs et 3 boudins blancs. Prenez chacun une assiette et retournez-vous. Je vais placer 2 boudins dans chaque assiette. Vous vous retournerez à nouveau et ne verrez ni votre assiette, ni la mienne, mais seulement celles de vos 2 condisciples. Celui qui trouvera ce que contient mon assiette sera mon successeur ». Vous vous exécutez et voyez que l'assiette du disciple de gauche contient 1 boudin noir et 1 blanc et celle de droite 2 boudins noirs. Aucun des 2 condisciples ne trouvent la solution, sauf vous. Comment avez vous procédé ? ».

Ahah, on fait moins les malins !

Lord Casque Noir

JOYSTICK SOLUCES 122
est édité par la société HDP
au capital de 100 000 F.
Locataire-gérant : RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry-Le Luron,
92592 Levallois-Perret, Cedex.
Téléphone : 01 41 34 87 75
Télécopie : 01 41 34 87 99

Rédaction : 124, rue Danton,
TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex
Gérante : Christine Lenoir
Directeur Délégué Adjoint :
Pascal Traineau
Principal associé :
Hachette Filipacchi Presse
Directrice de la publication :
Christine Lenoir
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps

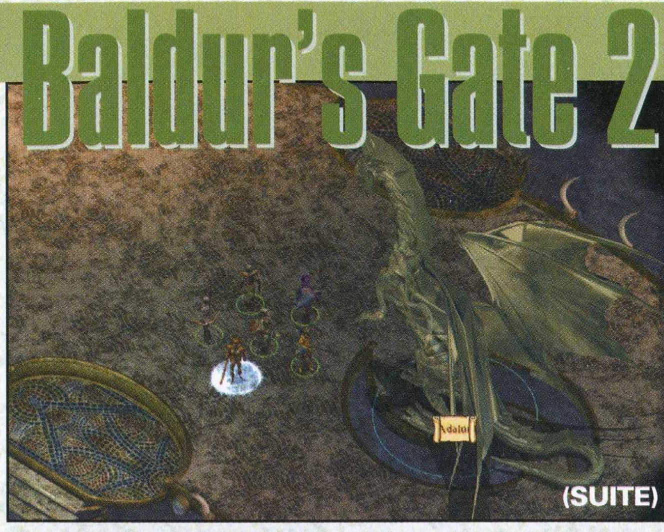
Rédaction et Coordination :
Jérôme Darnaudet
Ont participé à ce numéro :
Gabriel Lopez, Pascal Hendrickx
Céline Gruise
Directeur artistique :
Christophe Gourdin,
2e maquettiste : Stéphane Noël
Maquette : J.Urruela, N.Lainé

Secrétariat de rédaction :
Simone Audissou
Correction révision :
Sonia Jensen et Anne Pavan
Correction photographique :
Stéphane Leclercq
Photogravure : Compo Imprim
Imprimé par : Roto Sud
Ce supplément au numéro 122
de Joystick est une publication HDP

AIDE DE JEU

Baldur's Gate 2

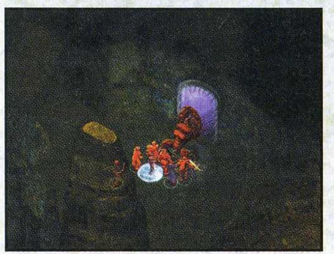
Le booklet de décembre vous abandonnait aux portes du chapitre 3 de Baldur alors que vous alliez donner quelque 10 000 pièces à Gaelan Bayle ou à une mystérieuse créature. Vous trouverez, dans cette aide de jeu, le cas détaillé de la guilde des voleurs. Gaelan vous cède une clé en échange de ce petit trésor. Grâce à elle, vous pouvez enfin rencontrer le chef de la guilde des voleurs. Si vous avez choisi Bodhi, les quêtes du chapitre 3 seront différentes, mais l'aide redeviendra valable à partir du 4.



(SUITE)

CHAPITRE 3

À LA BOTTE DES VOLEURS





Rendez-vous au quartier des docks dans la guilde des voleurs (en **(106)** ; cf. **carte 12** du booklet du mois de décembre). À votre entrée, vous rencontrez un voleur prêt à vous vendre quelques objets sur lesquels il a fait main basse. Allez à droite pour découvrir le passage secret gardé par un voleur. Vous arrivez dans une sorte de taverne. Un des murs recèle un passage secret qui vous conduit dans la chambre du maître des voleurs, Aran. Il vous propose de bosser pour lui en échange des renseignements que vous désirez. Si vous acceptez gentiment son deal, il vous offre quelques objets magiques. Votre première mission consiste à rejoindre un de ses lieutenants plus bas sur les docks. La rencontre se fait la nuit entre 9h et 10h du soir sur les quais **(103)**. Suivez les instructions du voleur. Quelques secondes après ses remarques, il se fait éviscérer par un vampire. Rejoignez alors Aran pour lui relater les faits. Il vous donne une nouvelle quête. Pour la remplir, vous devez vous rendre à la taverne des cinq choppes en **(38)** de la **carte 4** (cf. booklet du mois précédent). Montez à l'étage pour rencontrer deux hommes qui attendent dans une des pièces. Entamez la conversation ; quelles que soient vos réponses, le dialogue finit par un combat. Un troisième larron arrive. Discutez avec lui, tuez-le et fouillez son corps avant de repartir voir Aran. Il vous demande d'accomplir une dernière quête : défaire ses ennemis planqués dans les catacombes. Rejoignez le cimetière et empruntez l'entrée vers les catacombes situées au Nord-est de la carte. Vous arrivez en **(129)** **(carte 17)**. Un piège se dissimule vers l'entrée de la salle principale, et des





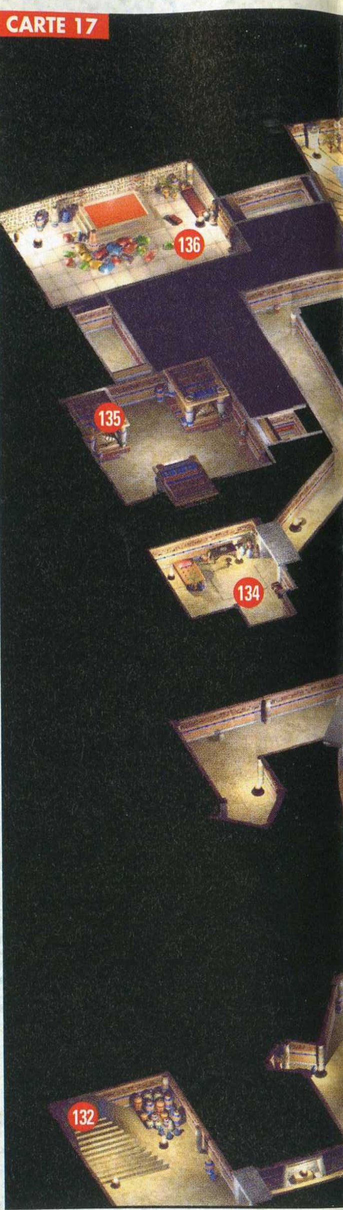


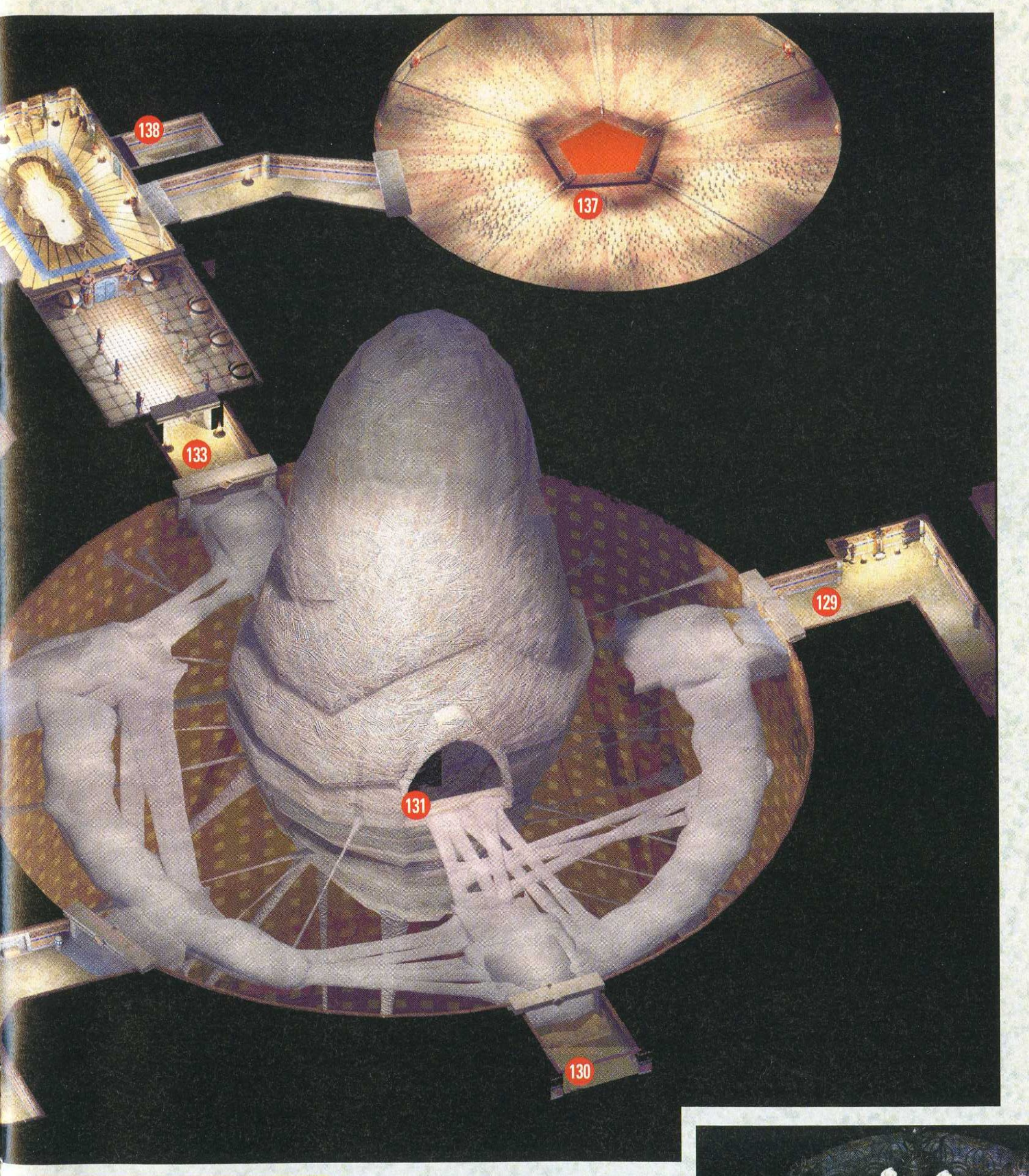
araignées vous attendent à chaque croisement. Le passage en (130) vous conduit à une tombe piégée. Avant de vous y précipiter, avancez lentement un personnage en évitant de marcher sur le visage dessiné sur le sol. Des créatures apparaissent de chaque côté de la pièce : tuez-les et désamorcez alors les pièges. Un passage secret sur la droite conduit à d'autres trésors protégés par de nouveaux pièges et monstres, alors prudence. En (131) se cache la maîtresse des araignées. Bien sûr, elle n'est pas toute seule : une multitude d'araignées lui tiennent compagnie. Si vous arrivez à la tuer, vous récupérerez un talisman permettant d'invoquer une araignée. En (132), vous trouvez une autre sortie vers l'air libre. Attention, avant d'emprunter le passage qui y mène, quelques pièges sont sur la route. Avant de vous aventurer en (133), assurez-vous de vous être bien équipé contre les morts-vivants. Là, vous rencontrez le mage dont vous a parlé Aran. Son golem permet d'ouvrir les portes de l'antre des vampires.
À peine lui avez-vous adressé la parole que vous êtes attaqué. Dans la pièce au-dessus vous attend un couple de vampires. Une fois que vous vous en êtes occupé, suivez le couloir de gauche : vous arrivez dans une autre pièce (135) abritant trois tombeaux et un golem. Quand vous aurez détruit les vampires, vous devrez revenir ici pour parachever votre œuvre en leur plantant un pieu dans le cœur. La pièce en dessous (134) vous conduit à la surface. La suivante (136) est accessible par des passages secrets. Dans la piscine de sang, vous trouvez une masse spéciale. Ne vous rendez pas tout de suite dans la dernière salle (137). Nettoyez le couloir qui y accède : des vampires s'y planquent. Avant d'emprunter les escaliers (138), assurez-vous d'avoir fouillé tous les environs pour récupérer les objets qui pourraient rester. Vous voilà proche de Lassal. Avant d'ouvrir la porte en grand, désarmez les deux pièges que recèle le couloir. Attention, Lassal est bien protégé ; outre des vampires, des squelettes archers le protègent des tueurs tels que vous. Alors que vous pensez en avoir fini, il disparaît. Il vous attend à l'étage au-dessus, dans la pièce aux pics (137). Après sa mort, assurez-vous d'avoir planté un pieu dans le cœur des vampires qui reposent dans les trois tombeaux (135). Vous pouvez maintenant remonter à l'air libre. Faites vos emplettes avant d'aller annoncer à Aran la réussite de votre raid.





CARTE 17

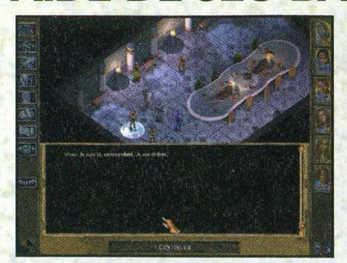




CHAPITRE 4

LA CITÉ DE BRYNNLAW

Votre départ n'est pas passé inaperçu et cet hypocrite de capitaine Saemon vous a vendu à vos ennemis. Des vampires vous attendent sur le débarcadère **(139)**. Une fois que vous leur avez réglé leur compte, prenez le temps de visitez cette île aux pirates, où quelques quêtes s'offrent à vous. Rendez-vous à la taverne du bled **(140)**. Discutez avec les gens qui s'y trouvent. Apparemment, un homme pourrait vous aider à pénétrer dans l'asile. Avant qu'il ait pu vous être utile, un assassin le tue. Discutez avec les buveurs pour savoir de quoi il en retourne. Libérez sa femme pour lui soutirer les renseignements qu'aurait pu lui laisser son mari. Elle est retenue dans une sorte de bouge **(144)**. Pour pénétrer dans l'arrière-boutique, vous avez





besoin de récupérer un médaillon sur un personnage du nom de Chremy qui traîne dans les rues à proximité la taverne. Deux solutions s'offrent à vous : soit vous pénétrez dans la demeure d'un des gardiens (141) pour lui piquer l'objet qui vous permettra de passer à travers les protections de Spellhold, soit vous vous faites déclarer fou par le seigneur des pirates. Rendez-vous chez lui (142). Si le garde ne veut pas vous laisser passer, donnez-lui 300 pièces. Déclarez-vous fou à Desharik ; pour le prouver, montrez-lui les gens qui vous accompagnent. L'un d'eux n'aura aucun mal à se faire passer pour plus bizarre qu'il ne l'est. Vous voilà expédié illico à l'asile. Avant de reprendre vos esprits, vous êtes transporté dans un rêve étrange. Pénétrez dans la cour du château. Allez tout droit pour discuter avec le démon qui garde l'entrée : il vous demande de sacrifier une de vos caractéristiques ; choisissez celle qui vous handicape le moins. Entrez et parlez avec Imoen. Ressortez et suivez le mur de gauche vers le Sud-ouest. Vous rencontrez Bhaal. Fuyez à l'intérieur pour amener l'incarnation du dieu devant Imoen. Vous retrouvez vos esprits dans une geôle.

SPELLHOLD

Discutez avec tous les personnages qui errent dans le niveau. Irenicus vous récupère et vous conduit à son labo. Après l'expérience, il vous confie à Bodhi pour qu'elle vous tue, mais cette dernière ne semble pas pressée et veut se livrer à un dernier jeu. Elle vous lâche dans une grande pièce (145). Prenez les escaliers du Nord et fouillez la salle de droite (146). Quelques monstres s'y cachent. Vous devez récupérer une


143
141
140



vous attend. Prenez les objets dans le coffre et, en partant de la statue à droite de la porte, placez le crâne, le sablier, le miroir, l'homme bâillonné, le médaillon à l'épée, le médaillon soleil, le cadran solaire, l'eau, les bottes, l'anneau d'or et le médaillon étoile. Vous obtenez ainsi une autre gemme. La pièce (148) vous invite à de nouvelles énigmes. Quand vous cliquez sur les têtes ornant les murs, vous êtes téléporté à l'intérieur du cercle et vous devez répondre à une question : pour la tête (a), répondez iceberg, (b) : feu, (c) : cercueil, (d) : bougie, (e) : obscurité, (f) : étoiles, (g) : trou, (h) : secret, (i) : poisson, (j) : souffle, (k) : éponge, (l) : ombres. Le prochain couloir conduit à un piège mortel. Pour le désamorcer, faites avancer des créatures devant vous ; elles passeront dessus et se feront écraser à votre place. La dernière gemme se cache en (149). Vous pouvez maintenant actionner le portail en (150). Les deux premières fois, apparaîtront des créatures que vous devrez éliminer. Enfin, la dernière fois sera la bonne, et on vous offrira une armure pour vous récompenser de votre persévérance. Rendez-vous ensuite en (151) ou en (153) pour

CARTE 19

a b c d e f g h i j k l 148 150 146 147 145 152

passer à l'étage suivant. En (154), vous êtes piégé par des monstres pros de l'étourdissement, alors prenez vos précautions. Une fois que vous en avez fini avec eux, rendez-vous dans le tombeau (155) sans oublier de passer par la bibliothèque, histoire de faire le plein de parchemins. Attention, le chemin est loin d'être sûr et un groupe de créatures squelettes campe juste en face de la porte. Le tombeau abrite un vampire piégé par vos ennemis. Battez-vous avec lui pour récupérer une de ses mains après lui avoir planté un pieu dans le cœur (si vous n'en avez





plus, vous pouvez en trouver un dans le niveau). Dans la pièce (156) trône un livre. Cliquez dessus six fois pour détruire au fur et à mesure les monstres qui apparaissent. Au final, vous obtenez un joli bonus. Dans la grotte (157), vous tombez sur une cérémonie. Massacrez tout le monde pour récupérer un éclat de cristal. Vous pouvez maintenant redescendre à l'étage précédent pour ouvrir le passage qui vous conduira vers la liberté (152). Placez le cristal dans la statue contre le mur et cliquez sur la tête. Vous atterrissez en (158) (carte 21). Avancez lentement pour découvrir la porte cachée qui mène à la petite pièce (159). Actionnez le levier pour ouvrir la pièce suivante (160). Plusieurs trolls s'y cachent. Vous y trouvez aussi un jeton de mithril. Conservez-le. La salle (161) recèle quelques minotaures ainsi qu'un autre jeton. Fouillez la fontaine et les trois statues (162) ; elles sont piégées. Vous devez obtenir quatre tableaux, une corne et deux jetons. Poursuivez en (163) avec votre personnage principal. Bodhi vous attend, mais à votre grande surprise comme à la sienne, vous vous transformez en monstre incontrôlable et si vos compagnons sont trop près, ils risquent de se faire aussi bien étriper au même titre que les vampires. Si vous dormez dans le coin, sommeillez loin d'eux car la transformation peut avoir lieu en plein sommeil. Rendez-vous ensuite en (164) pour découvrir la seconde corne. En les plaçant sur la statue du minotaure, la porte s'ouvre. Avant de la passer, finissez de découvrir le niveau. Outre les monstres cachés de l'autre côté du mur (165), vous aurez la surprise de découvrir de nouveaux jetons dans la fontaine. En (166), pour accéder aux pièces, il suffit de posséder les quatre peintures. Dans chacune d'elles se dissimule la créature correspondant à l'image. Elles possèdent en règle générale du bon matos. La salle du haut (167) abrite des golems qui entrent en action dès que vous prenez les objets du coffre. Une fois que vous les avez éliminés, la porte s'ouvre. Si vous avez bien fouillé partout, vous avez dû récupérer vingt jetons. Utilisez-les sur la machine (168). De cinq

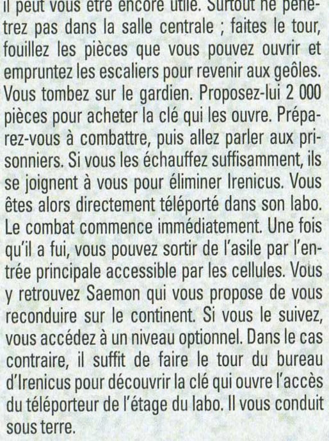






à quinze, vous obtenez des bottes spéciales ; avec vingt, une armure utilisable par les bardes. Vous pouvez maintenant revenir en (169) pour quitter ce donjon.

On va maintenant juger de votre raison. Tuez les monstres. Prenez les objets dissimulés sous les pierres au fond de la pièce et revenez pour discuter avec votre interrogateur. Si vous choisissez le bon côté, vous êtes transporté dans une salle avec un champignon. Avant de parler, fouillez la pièce. À la question posée, vous répondez « Une Écharde ». Dans la pièce suivante, fouillez la table et parlez avec l'homme de gauche. Répondez à la première question par Rien, puis Rivière, Peur, et enfin Mémoire. Dans la grotte, tuez les trolls et prenez la tête. Avant de partir, déposer-la sur l'autel pour obtenir un objet. Parlez avec la créature pour connaître le résultat des tests et être jugé. On vous expédie à l'entrée du labo d'Irenicus. Ne tuez pas Saemon,



il peut vous être encore utile. Surtout ne pénétrez pas dans la salle centrale ; faites le tour, fouillez les pièces que vous pouvez ouvrir et empruntez les escaliers pour revenir aux geôles. Vous tombez sur le gardien. Proposez-lui 2 000 pièces pour acheter la clé qui les ouvre. Préparez-vous à combattre, puis allez parler aux prisonniers. Si vous les échauffez suffisamment, ils se joignent à vous pour éliminer Irenicus. Vous êtes alors directement téléporté dans son labo. Le combat commence immédiatement. Une fois qu'il a fui, vous pouvez sortir de l'asile par l'entrée principale accessible par les cellules. Vous y retrouvez Saemon qui vous propose de vous reconduire sur le continent. Si vous le suivez, vous accédez à un niveau optionnel. Dans le cas contraire, il suffit de faire le tour du bureau d'Irenicus pour découvrir la clé qui ouvre l'accès du téléporteur de l'étage du labo. Il vous conduit sous terre.



CHAPITRE 5

DES SOUTERRAINS TROP ANIMÉS

Vous atterrissez en (170). Pas mal de créatures rôdent sur cette carte. Vos premiers flagelleurs se trouvent juste au-dessus de vous. Les duergars possèdent un stand de marchandises en (171). Si vous essayez d'être poli et de comprendre ce qu'ils cherchent à

CARTE 20



vous dire, vous pourrez leur acheter quelques objets. Lâchez quelques pièces pour un parchemin de libération. Allez en (172) en évitant l'élémentaire de l'air qui se cache sur votre gauche. Pour l'instant, ça ne sert à rien de l'éliminer car un autre le remplacera automatiquement. Utilisez le sort de libération. Un mage, Vithal, apparaît un peu plus loin. Parlez-lui : il vous demande de récupérer un livre de rituel. Rendez-vous en (173) ; quelques elfes noirs vous attendent (attention, leurs prêtresses sont particulièrement puissantes). Cliquez ensuite sur les fenêtres de la sphère après vous être bien préparé au combat. Si vous débutez par la fenêtre la plus à gauche, le premier personnage à apparaître est Madman Aganalo, un homme assez facile à tuer. Ensuite vient Raevilin Strathi, un magicien puissant qui peut vous poser quelques problèmes, puis Riti, dont vous ne devrez faire qu'une bouchée, et enfin une liche



utilisant des sorts comme Arrêt du temps et Emprisonnement. Les deux dernières fenêtres libèrent des gens pacifiques dont un svirfneblin. Partez à son village. Des soldats en gardent l'entrée. Visitez l'auberge (175). Son propriétaire vous échange le livre de rituel contre 300 pièces et l'homme au fond vous offre une récompense pour avoir délivré son fils. Dans la salle à côté (176), le chef des villageois vous demande de tuer un monstre contre une gemme qui vous permet de rencontrer Adalon, le dragon d'argent qui garde le portail vers la surface. La créature à ensevelir se trouve en (177). Elle est redoutable, ce n'est pas un démon classique. Dès son apparition, après avoir cliqué sur la passerelle, elle lance un sort d'immobilisation sur tous vos personnages. Après avoir accompli votre boulot, récupérez la gemme puis rejoignez Vithal au premier portail juste à droite des marchands duergars.



Donnez-lui le livre de rituel et suivez ses indications. Le second portail est au-dessus à droite du premier ; le dernier se trouve sur la gauche. Au final, il vous récompense avec une baguette d'absorption. Si vous réclamez plus, il concède quelques parchemins de magie et si vous le tuez avant qu'il ne parte, vous récupérez quelques objets spéciaux. Ensuite, vous pouvez soit aller directement rencontrer Adalon en (181), soit nettoyer les trois donjons accessibles de cette carte. Sachez que dans tous les cas, une fois dans la cité des elfes noirs, vous devrez au moins tuer le boss d'un de ces donjons, mais alors dans un temps limite.



LE DONJON DES KUO-TOA (CARTE 23)

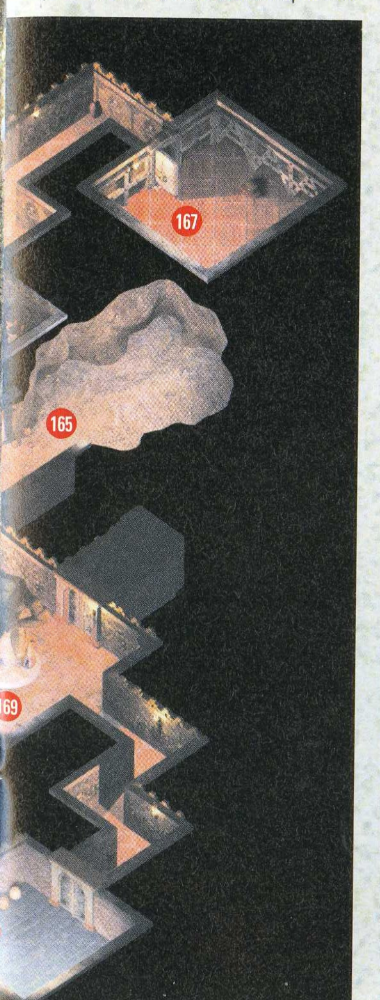
Son entrée est en (178). Vous arrivez en (186). Dans la pièce (187) se cachent des orbes. La salle (188) recèle quelques guerriers kuo-toa ainsi que des têtards à récupérer dans l'eau. Prenez-en quelques-uns. Rendez-vous dans la salle (189) en éliminant les kuo-toa qui se trouvent sur votre chemin. Mettez les têtards dans l'eau et avancez vers le fond pour affronter le prince de cette espèce. Prenez un flacon de son sang. Allez ensuite en (190). Découvrez l'autel et lisez les inscriptions. Placez votre groupe à l'extérieur et préparez-vous à un rude combat. Invoquez le maximum de créatures devant l'entrée de la salle, histoire que nul ne puisse en sortir. Envoyez une de vos invocations sur l'autel. Cinq chevaliers démons apparaissent. Si vous les

CARTE 21



affrontez ensemble, vous n'arriverez jamais à vous en sortir. Tuez-les deux à deux en utilisant les créatures que vous avez placées devant la porte, et en en créant d'autres dès que l'une d'entre elles meurt. Ces chevaliers sont ultra-puissants ; s'ils vous voient, vous pouvez les semer en fuyant mais méfiance, ils ne seront jamais bien loin de vous. Fouillez-les pour récupérer tous les objets qu'ils possèdent. Vous trouvez ainsi une ceinture spéciale permettant de créer un artefact unique. En (191), le portail menant à la surface reste fermé tant que vous n'avez pas rempli la quête d'Adalon.

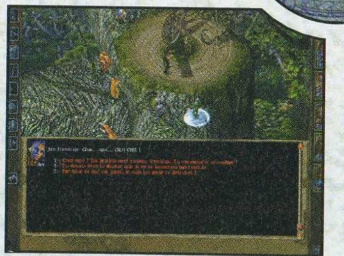




LE DONJON DES FLAGELLEURS (CARTE 25)



Son entrée se trouve en (180). Vous y pénétrez en (192). Dès que vous vous avancez, des flagelleurs se téléportent et vous emprisonnent en (193). Après quelques secondes d'attente, un ogre apparaît à la porte. Discutez avec lui ; à la fin, vous êtes téléporté dans l'arène. Affrontez les adversaires sans chercher à fuir. À votre retour, ouvrez la porte de la cellule contiguë à la vôtre et discutez avec les prisonniers. Ils vous proposent un plan d'évasion : acceptez de faire cause commune. Vous êtes à nouveau téléporté dans l'arène. Achevez les attaquants et utilisez votre voleuse pour débloquer la porte derrière vous. L'ogre se pointe. Après l'avoir éliminé, fouillez la pièce, vous découvrez la seconde partie de l'Equalizer. Rejoignez la salle (196). Attention, des flagelleurs rôdent. Prenez plusieurs sérums Illithid dissimulés dans les fontaines avant d'aller en (197). Utilisez les sérums pour libérer les hommes de l'influence des flagelleurs. Actionnez la machine du fond pour récupérer des anneaux qui vous aideront à maîtriser vos ennemis. Arrivé en (198), vous vous apercevez que seul un flagelleur peut







CARTE 21




177
182
181
185
183
180
179



ouvrir la porte. Retournez en (196) avec un de vos personnages muni d'un anneau et rendu invisible. Un ennemi y apparaît régulièrement. Capturez-le en utilisant l'anneau quand vous êtes proche de lui et amenez-le en (198) pour lui faire ouvrir les portes. Il se libère de votre influence et se retourne contre vous. Les créatures avec qui vous avez conçu le plan d'évasion apparaissent alors pour vous signaler leur départ. Le mur nord de la pièce cache une alcôve. Les pièces suivantes recèlent pas mal d'ennemis. Une fois arrivé en (199), préparez-vous à affronter le boss en (200). Tuez en premier lieu les flagelleurs qui s'y trouvent sans dévoiler la totalité de la surface. Dès que le géancéphale est découvert, il invoque des golems. Dirigez une partie de votre troupe sur ces derniers tandis que l'autre s'occupe de lui régler son compte. Sa mort descelle la sortie du donjon (192) et vous octroie une fiole de sang. Rejoignez la sortie et discutez avec les humains avant de l'emprunter.





LE DONJON DES ORBES

L'entrée se situe en (179). À votre arrivée (201), vous êtes attendu par quelques orbes. Séparez votre troupe pour les attaquer tous en même temps. Si vous êtes moins rapide qu'eux, ils vous tueront. Le corps de l'un d'entre eux recèle du sang. Le donjon cache quelques objets sympas dans ses murs en (202), (203), (204) et (205). Les ennemis sont en groupes importants et assez puissants, alors avancez prudemment. Empruntez la sortie (179) pour revenir dans les souterrains. Vous pouvez maintenant rencontrer le dragon d'argent Adalon en (181), si vous ne l'avez pas déjà fait. Acceptez

CARTE 23

191
187
188
186

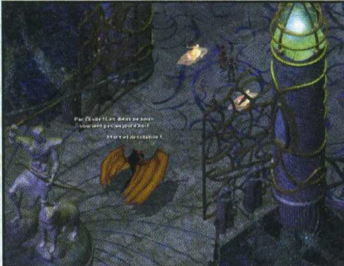
son deal ; il vous déguise pour vous permettre de pénétrer dans la cité des elfes noirs Ust Nasha en **(182)**.

UNE HISTOIRE D'ŒUF

À l'entrée, quelques marchands vous proposent des objets et des parchemins intéressants. On vous signale aussi que Solaufein vous attend chez lui. Après avoir fait vos emplettes, rendez-vous dans la maison de la société des combattants pour le rencontrer. Vous devez le suivre pour libérer Phaere. Sortez de la ville et pointez-vous en **(183)**, là où vous attend l'elfe noir. À votre arrivée, les flagelleurs et leur prisonnière apparaissent. Tuez-les en évitant que Phaere ne meure, puis revenez dans la ville après le court dialogue. La femme elfe vous attend à la taverne. Elle vous demande de la rencontrer à l'entrée de la ville sur la plate-forme de droite. En route, vous vous faites aborder par un esclave qui vous demande de rencontrer son maître placé dans l'aquarium à côté du bazar. Celui-ci vous ordonne de tuer une prêtresse et de lui ramener son cerveau si vous ne voulez pas que votre identité soit révélée. Si vous cédez à son chantage, votre cible demeure dans la maison de Qilue. La seconde tâche que vous donne Phaere est de l'aider à tuer un spectateur sur la plate-forme tout à fait au Sud-est derrière la tour de Deirex. La troisième tâche consiste à éliminer la patrouille de Svirfneblin et











à ramener le casque du chef. Parlez à Solaufrein pour lui dire que vous êtes capable de vous en occuper seul et sortez de la ville pour vous rendre en **(184)**. Après quelques instants, la patrouille arrive. Si vous décidez de ne pas les tuer, discutez avec eux pour que son commandant vous donne son casque et repartez voir Phaere. Elle vous demande de la rejoindre dans la demeure de la société des combattantes. Là, elle vous donne l'ordre de tuer Solaufein. Vous le trouvez chez lui à la société des combattants. Vous pouvez le laissez en vie et lui demander de vous donner sa cape pour prouver à Phaere qu'il est bien mort. À votre retour, elle vous indique que la matrone désire vous voir au temple. Allez-y. On vous demande alors d'accomplir un dernier travail : vous devez ramener le sang du chef d'une des trois races de la région. Si vous avez fait les donjons et que vous possédez au moins une fiole de sang, vous pouvez les donner pour passer au stade suivant. Phaere vous demande de venir chez elle. Là, elle vous laisse des faux œufs destinés à être échangés contre les vrais gardés au temple, dans la salle aux trésors. Rejoignez le temple. Avant d'y pénétrer, vous rencontrez Solaufein, si vous l'avez gardé en vie. Il vous donne un autre jeu de faux œufs destinés à tromper Phaère. Avant de pénétrer dans le temple, lancez-vous Sanctuaire, Célérité et Invisibilité de masse. Laissez votre troupe à l'entrée et rendez-vous à la salle aux trésors. Quand vous aurez remplacé les vrais œufs par les faux de Phaere, les golems et les gardes tourneront au rouge. Mais si vous ne les attaquez pas, ils ne pourront pas vous voir et donc ne vous agresseront pas. Sortez et repartez voir Phaere pour lui donner les faux œufs de Solaufein. Revenez au temple pour assister à la cérémonie. Le démon tue les deux elfes. Si vous ne lui parlez pas, il disparaît. Précipitez-vous alors à la sortie de la ville avant que votre identité ne soit révélée au grand jour.

CARTE 25

200 198 192 199 193 195 196 194 197



Retournez voir le dragon d'argent et rendez-lui ses œufs. Il vous téléporte au portail de sortie. Empruntez-le et détruisez les elfes noirs qui campent dans le coin. Vous arrivez dans des ruines. Aidez les elfes à se débarrasser de leurs ennemis et prenez le passage vers la surface.

CHAPITRE 6

DES ELFES DÉBOUSSOLÉS

Vous rencontrez vos premiers elfes bons. Leur chef, Elhan, vous propose un deal : tuer Bodhi et ramener le Rynn Lanthorn qu'elle a volé. Retournez à Athkatla. En route, vous tombez sur Drizzt, le fabuleux héros du premier Baldur. Demandez-lui de vous aider à vous débarrasser des vampires dans les catacombes du cimetière de la ville. Il vous retrouvera là-bas. Vous avez maintenant l'occasion de traînasser un peu pour accomplir les quêtes que vous n'auriez pas pris le temps de faire auparavant. Une fois au cimetière, empruntez l'entrée du Nord-ouest : vous pénétrez dans la salle **(134)** de la **carte 17**. La bataille est assez rude car de nombreux vampires vous attendent dans les salles de ce niveau. Ils s'affaiblissent si vous jetez l'eau bénite que vous a donnée Elhan dans la piscine de sang située dans la même pièce **(136)** où vous attendent Drizzt et ses amis. La salle **(137)** regorge de pièges et de brumes vampiriques mais avec un peu de courage, vous les affronterez et du coup, récupérerez les gantelets cachés dans le bain de sang au centre. Bodhi se cache au sous-sol. Pour la rejoindre, prenez les escaliers en **(138)**. Affrontez-la et éliminez ses mignons. Une fois qu'elle se transforme en brume, finissez-la en lui plantant un pieu dans le cœur alors qu'elle est dans son cercueil dans la petite salle contiguë. Vous obtenez le Rynn Lanthorn. Quand vous le rendez à Elhan, celui-ci vous transporte à Suldanessellar.

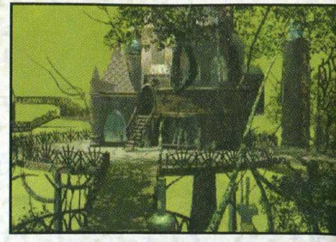
CHAPITRE 7

La majorité des créatures qui hantent cette ville sont des golems, des Rakshasas, des trolls et des mages. Celles-ci restent généralement en groupe et attendent de voir le bout de votre nez pour vous tomber dessus. Si vous possédez un prêtre, vous pouvez invoquer des squelettes. Les plus gros résistent assez bien aux sorts et sont plutôt efficaces contre les golems.


CARTE 26
214
212
213
211
210


215
208
209
207
206



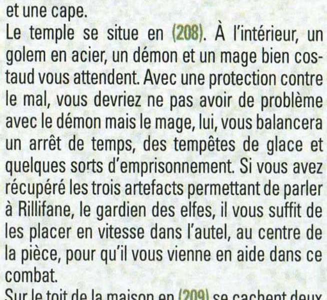






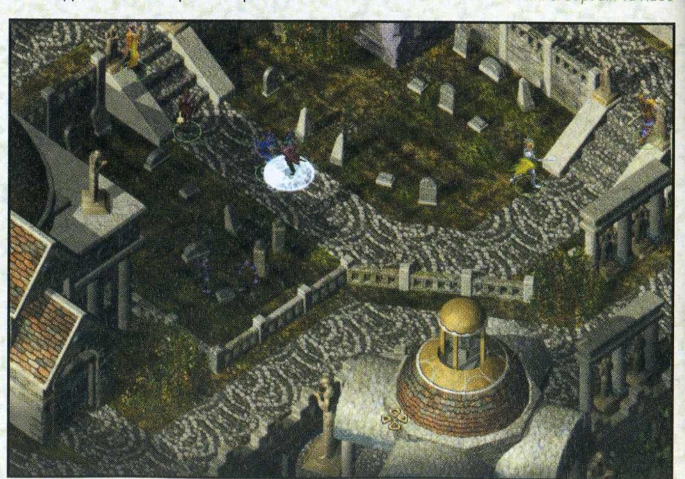
En (207), outre quelques elfes en train de se faire aplatir par des golems, vous trouvez une corne d'argent nécessaire pour la suite de l'aventure et une cape.

Le temple se situe en (208). À l'intérieur, un golem en acier, un démon et un mage bien costaud vous attendent. Avec une protection contre le mal, vous devriez ne pas avoir de problème avec le démon mais le mage, lui, vous balancera un arrêt de temps, des tempêtes de glace et quelques sorts d'emprisonnement. Si vous avez récupéré les trois artefacts permettant de parler à Rillifane, le gardien des elfes, il vous suffit de les placer en vitesse dans l'autel, au centre de la pièce, pour qu'il vous vienne en aide dans ce combat.

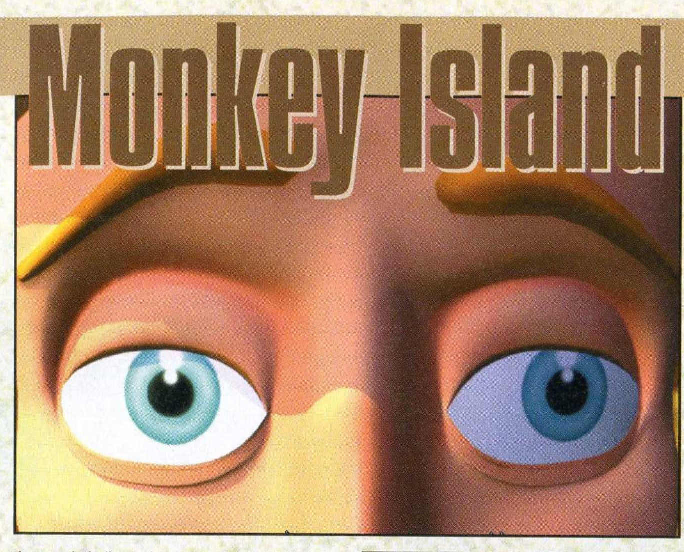


Sur le toit de la maison en (209) se cachent deux enfants gardés par des golems d'argile et de pierre. Montez à l'étage de la maison en (210) pour trouver une amulette sur laquelle sont gravées des instructions. Lisez-la attentivement pour réussir à solutionner le puzzle qui vous est proposé au rez-de-chaussée. Vous obtenez ainsi le talisman de Rillifane. La prêtresse des elfes, Demim, est piégée en (211). Aidez-la à combattre les Rakshasas, elle vous donne des renseignements sur la situation. En (212), vous récupérez une harpe de pierre gardée par des golems. À la demeure suivante (213), des Rakshasas et des elfes s'affrontent. Donnez-leur un coup de main avant d'y pénétrer. Une fois à l'intérieur, vous assistez à un combat entre un elfe et un démon. Récupérez l'épée sur le corps de l'elfe ; c'est le second artefact nécessaire à l'invocation de Rillifane. La sortie (214) conduit à une clairière où un dragon noir a élu domicile. Tuez-le pour obtenir le gobelet de vie, le troisième artefact. Partez au temple (208) et placez les trois objets sur l'autel. Rillifane apparaît et après un court dialogue, il part finir de nettoyer la ville et vous ouvrir l'accès au palais. Une fois à l'intérieur, prenez les fruits de l'arbre et placez la corne et la harpe sur les statues. Un passage s'ouvre : empruntez-le pour accéder à la ramure de l'arbre. Tuez les deux premiers parasites (des élémentaires apparaissent chaque fois que vous en agressez un). Avant de détruire le troisième, préparez-vous à affronter Irenicus car dès la fin de ce combat, vous êtes téléporté à côté de lui pour un premier affrontement. Il vaut mieux à ce moment-là être équipé d'un ou deux parchemins d'arrêt du temps pour l'affaiblir avant qu'il ne puisse lancer ses sorts de derniers niveaux. Évitez de laisser mourir un de vos compagnons car à la fin de l'affrontement, vous n'aurez pas le temps de prendre leur équipement. Dans le niveau qui suit, chaque ouverture conduit à un test, à vous de choisir les réponses en fonction du côté bon ou démoniaque vers lequel vous voulez pencher. Quand vous avez cinq larmes de Bhaal, placez-les autour du portail et préparez-vous à faire face à la conclusion à laquelle ont conduit vos choix.

Kika & Capt'ain Ta Race



Monkey Island

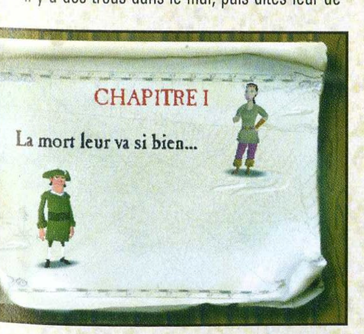


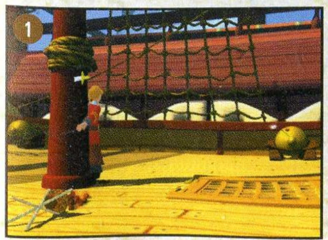
Vous êtes un bon paquet à apprécier ce jeu incontournable. Voici donc une petite soluce qui devrait vous aider si vous êtes un peu bloqué

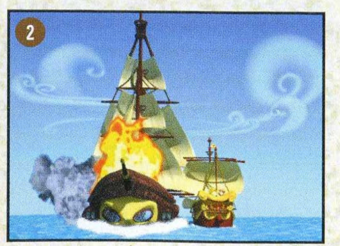
Pour commencer, vous allez vous tourner sur la gauche et regarder le brasero rempli de chardons ardents. Renversez-le puis jonglez avec un chardon tout en vous tournant vers la droite afin de jeter ce dernier sur le canon **(Photo 01)**. Cette action aura pour effet de couler le navire ennemi **(Photo 02)**. Lorsque le danger sera écarté, vous aurez droit à une petite récompense **(Photo 03)**.

CHAPITRE 1 :

Lorsque vous serez devant la maison du gouverneur, vous verrez un pirate essayer de détruire celle-ci **(Photo 04)**. Pour l'en empêcher, commencez par récupérer une chambre à air qui se trouve sur le port juste à côté du distributeur de boissons **(Photo 05)**. Allez ensuite dans la ville de Mêlée et entrez au Scumm Bar. Parlez au marin ivre qui se trouve assis au fond et essayez de lui prendre son bol de bretzels **(Photo 06)**. Comme vous n'y arrivez pas, allez voir les deux marin qui jouent aux fléchettes à l'entrée **(Photo 07)**. Demandez-leur pourquoi il y a des trous dans le mur, puis dites-leur de tirer sur le ballon qui se trouve à côté du marin ivre. Allez récupérer le bol de bretzels, puis retournez voir le pirate devant la maison du gouverneur. Avant de lui donner le bol, placez la chambre à air sur le cactus **(Photo 08)**. Donnez-lui ensuite le bol et approchez-vous de la catapulte pour la dérégler. Lorsque la catapulte sera détruite, il vous faudra réunir un équipage et récupérer un bateau afin de reprendre la mer. Entrez dans la maison du gouverneur, puis allez au fond de la pièce pour récupérer un contrat d'embauche **(Photo 09)**. Donnez le contrat à Elaine afin qu'elle le signe, puis retournez dans la ville afin de parler aux deux personnages qui se trouvent près de l'Hôtel de ville **(Photo 10)**. Demandez-leur si vous n'avez pas fait une croisière avec eux, puis parlez-leur d'un poste de fonctionnaire pépère et montrez votre contrat afin de les recruter. Allez maintenant au Scumm Bar pour recruter Mr Frometon **(Photo 11)**. Dites-lui que la mission consiste à naviguer vers l'île de Lucre et engagez une partie de Bras d'Insultes. Lorsque vous l'aurez battu, allez sur port et parlez avec la dame oisive **(Photo 12)**. Comme elle ne veut rien savoir, allez voir Elaine et parlez-lui de votre problème afin qu'elle vous remette le sceau officiel de l'île de Mêlée. Retournez au port afin d'utiliser le sceau avec le capitaine du port **(Photo 13)**. Lorsque vous arriverez à destination, allez dans le cabinet d'avocats pour leur exposer vos problèmes, puis lisez la lettre qu'ils vous donnent **(Photo 14)**. Sortez du bureau et allez à la banque

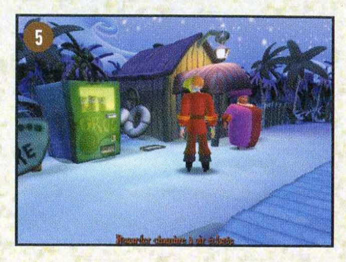




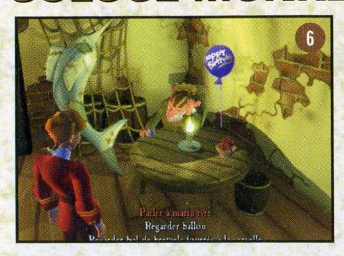








SOLUCE MONKEY ISLAND



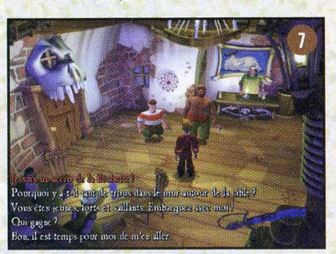




qui se trouve juste à côté. Une fois à l'intérieur, prenez le Stuper Ware qui se trouve sur la table **(Photo 15)**. Parlez ensuite à la femme qui est derrière le guichet afin d'accéder à votre coffre personnel. Lorsque vous regarderez le contenu du coffre, vous allez vous faire braquer par un autre pirate **(Photo 16)**. Maintenant que vous êtes prisonnier, ramassez tout les objets qui traînent dans la pièce et servez-vous du sabre









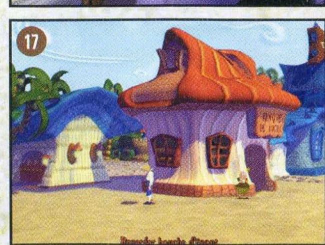




pour faire sauter la charnière du bas placée sur la porte. Créez ensuite une ouverture et glissez les éponges. Regardez dans le coffre pour récupérer une bouteille de grog et versez son contenu sur les éponges. Malheureusement, lorsque vous sortirez de la salle des coffres, vous serez arrêté. Il va falloir prouver votre innocence en trouvant des indices. Retournez à la banque. Vous ne pouvez pas y entrer ; allez vers la gauche et utilisez le Sabre Brisé sur la bouche d'égout **(Photo 17)**. Lisez les inscriptions sur la plaque, puis allez au palais de la prothèse pour parler à Dave. Comme vous n'avez pas d'argent, demandez-lui ce qui est gratuit, et lorsqu'il vous demandera de lui raconter une histoire, balancez-lui les noms Brad, Ryan et Nikki (que vous avez lus sur la plaque d'égout) pour obtenir de la peau artificielle **(Photo 18)**. Placez ensuite la peau sur la bouche d'égout pour fabriquer un trampoline qui vous permettra d'atteindre la fenêtre de la banque. Descendez près du comptoir pour allumer la lumière en tirant sur la corde, puis remontez pour examiner l'ombre qui se trouve sur la gauche **(Photo 19)**. Après la visite de l'inspecteur, ressortez par la fenêtre et allez voir le vendeur de parfums **(Photo 20)**. Posez-lui quelques questions, puis prenez un vaporisateur et de l'eau de Cologne avant de prendre congé. Retournez au palais de la prothèse afin de récupérer une main en bois qui se trouve dans le panier près de la porte. Vous devrez utiliser la boîte à musique afin que Dave ne puisse pas vous entendre lorsque vous la subtiliserez. Il faudra que vous agissiez rapidement avant que la boîte ne se referme **(Photo 21)**. Allez chez le vendeur d'appâts et utilisez le vaporisateur vide sur les échantillons gratuits, puis prenez un appât pour la route **(Photo 22)**. Servez-vous ensuite de la prothèse en bois sur le cirque de termites. Allez ensuite chez le fabricant de cannes et utilisez votre vaporisateur avec la sciure de bois. Allez maintenant vers le manoir lugubre, ramassez la fleur qui se trouve à côté de la fontaine et utilisez-la avec le vaporisateur **(Photo 23)**. Dirigez-vous vers le marais et utilisez votre vaporisateur sur la flaque d'eau : vous avez maintenant le même parfum que celui de











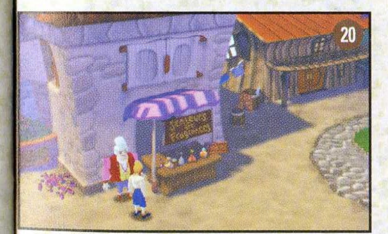


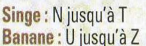
votre mouchoir. Retournez voir Dave et faites-lui respirer. Ce dernier vous donnera des initiales qui vous permettront d'avoir son dossier en vous servant de la machine qui se trouve sur la droite. Pour accéder à la fiche qui vous intéresse, vous devrez trouver la bonne combinaison.
Lapin : A jusqu'à D
Palmier : E jusqu'à H
Citrouille : I jusqu'à M





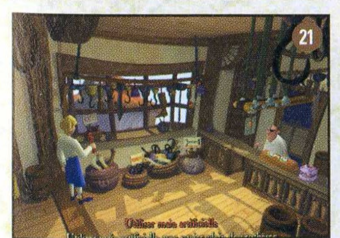


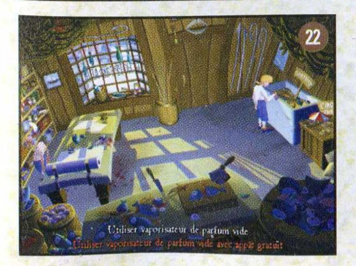




Singe : N jusqu'à T
Banane : U jusqu'à Z
Par exemple, pour la fiche de Daniel W.Hoostini, ce sera Lapin, Banane et Palmier **(Photo 24)**. Sortez de la maison pour parler à la guichetière qui se trouve près de la fontaine, puis allez voir les deux marins qui jouent aux échecs sur le port **(Photo 25)**. Parlez au plus gros et déstabilisez-le en lui balançant une phrase, puis causez au plus maigre en lui parlant de Britanny. Lorsque ces derniers commenceront à s'énerver, récupérez la pendule. Prenez ensuite le canard qui se balade près de la banque, puis rendez-vous à la maison d'arrêt pour récupérer de la graisse de poulet **(Photo 26)**. Allez maintenant dans le marais et utilisez la pendulette avec le radeau **(Photo 27)**. À présent, allez vers l'Est, et à chaque fois que votre horloge changera d'heure, appliquez la direction correspondante. Vous arrivez ensuite devant une grille derrière laquelle se trouve votre sosie qui vous remettra une clé **(Photo 28)**. Il vous donnera ensuite une arme et un poulet en caoutchouc. Parlez avec lui en notant bien ce qu'il va vous dire, puis ouvrez-lui le portail. Il faut tout noter dans cette scène car vous devrez la reproduire un peu plus loin. Lorsque vous arriverez à la cabane, approchez-vous pour écouter la conversation **(Photo 29)**. Lorsque la conversation sera terminée, appro-









Client :
Daniel W. Hootini

Prescription :
Proboscis prothétique modèle TK-421

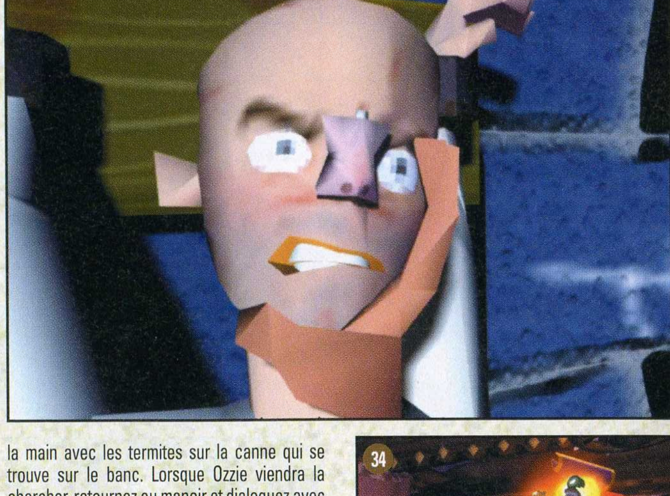
Adresse :
Marais Noirs

12:05 S	2:10 E
12:10 N	2:45 E
12:45 S	2:55 S
1:25 S	3:45 E



SOLUCE MONKEY ISLAND

chez-vous du paillasson et utilisez la graisse de poulet. Prenez ensuite le canard et balancez-le par la fenêtre. Après les scènes cinématiques, allez dans le manoir lugubre et parlez à Ozzie **(Photo 30)**. Bluffez jusqu'à ce qu'il s'en aille et suivez-le dans la forêt. Comme vous allez le perdre, retournez au manoir et aspergez d'eau de Cologne une de ses bestioles afin qu'il casse sa canne dans un accès de rage. Allez ensuite chez le marchand de cannes et servez-vous de



33



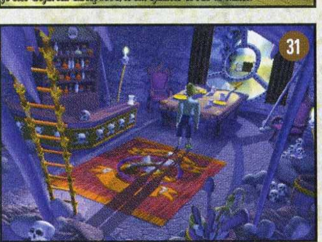
28



29



30



31



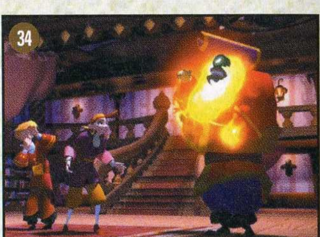
32

la main avec les termites sur la canne qui se trouve sur le banc. Lorsque Ozzie viendra la chercher, retournez au manoir et dialoguez avec lui afin de le suivre de nouveau dans la forêt. Lorsque Ozzie disparaîtra derrière la Dune, suivez-le pour trouver un passage secret dans lequel vous allez descendre. Appuyez sur le bouton qui se trouve sur la table afin de voir le fameux butin **(Photo 31)**. Ressortez de la grotte et plongez dans les eaux profondes. Comme vous n'y voyez rien, placez votre appât dans le Stuper Ware pour capturer un poisson fluorescent. Maintenant que vous avez de la lumière, allez sur la gauche de votre écran pour entrer dans une caverne **(Photo 32)**. Prenez le butin et ramassez la petite vis qui tombera lorsque vous prendrez le coffre. Retournez maintenant à la maison d'arrêt afin d'être innocenté en montrant la vis **(Photo 33)**.



CHAPITRE 2 :

Lorsque vous discutez avec Elaine, vous avez de la visite et une surprise de taille **(Photo 34)**. Vous devez ensuite aller dans la ville de Mêlée pour discuter avec lady Vaudou **(Photo 35)**. Lorsque vous entrerez dans la maison, allez vers la main en forme de table et appuyez sur l'index pour faire apparaître lady Vaudou **(Photo 36)**. Questionnez-la pour apprendre que l'insulte suprême est en fait un pouvoir terrible. Lorsqu'elle aura fouillé le coffre qui se trouve dans votre inventaire, ressortez et faites part à Elaine de vos découvertes. Allez voir ensuite Meathook, le peintre sur cire qui

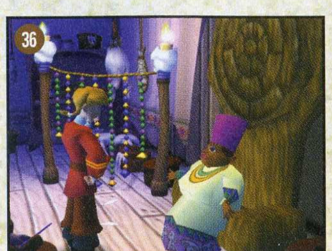


34

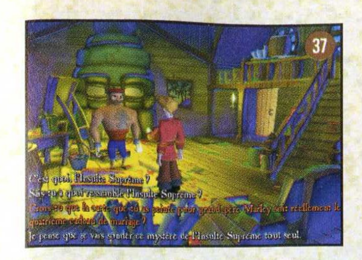


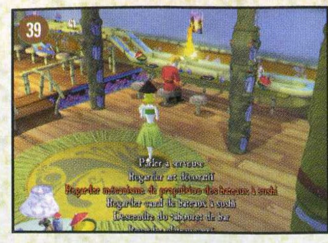
35



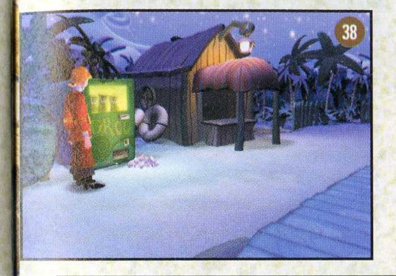


36





habite au nord, et parlez-lui du cadeau de mariage manquant **(Photo 37)**. Apparemment, vous devez retrouver un tableau. Lorsque vous l'aurez questionné sur tous les sujets possibles, prenez le pinceau qui se trouve dans le seau puis allez sur le port. Vous trouverez un doublon dans la machine à grog. Utilisez la pièce pour récupérer une boisson ; comme la machine est bloquée, vous devez la secouer afin d'en obtenir



une **(Photo 38)**. Maintenant, allez faire un tour au Scumm Bar, qui a un peu changé de look. Asseyez-vous sur un tabouret pour voir un tableau accroché au mur, puis appelez la serveuse pour commander de la sèche flambée et utilisez le pinceau pour bloquer les bateaux **(Photo 39)**. Vous devez faire en sorte que la flamme se trouve sous le tableau sinon ça ne marchera pas ; attention, ce passage est galère. Insérez votre pinceau dès que le bateau en flammes sera caché par le totem, afin qu'il s'arrête juste devant le tableau. Lorsque le cuisinier arrivera, allez rapidement dans la cuisine et versez le grog dans la chaudière **(Photo 40)**. Si tout se passe bien, le tableau commencera à brûler et le cuisinier vous le donnera **(Photo 41)**. À présent, rendez-vous devant votre bateau et donnez les boucles d'oreilles, le collier, le stylo ainsi que le tableau **(Photo 42)**. Maintenant que vous savez où aller, vous pouvez embarquer.

Capt'ain Ta Race





GABRIEL LOPEZ

En détresse

La vache ! Les bovins sont de plus en plus fous. Non seulement, les troupeaux défilent en scandant des « Meuh, Moou, Mouuu... » enragés, mais ils s'arment de haches et de hallebardes pour nous faire payer très cher nos steaks quotidiens. Heureusement, grâce à ses nombreux sympathisants, En Détresse est en pointe (de l'épée) dans la lutte contre l'ESB. Continuez de poser vos questions ludiques. Répondez à nos amis joueurs et joueuses bloqué(e)s dans des jeux vachtément durs. Envoyez les lettres à : EN DÉTRESSE, 124 rue Danton, TSA 51004, 92538, Levallois-Perret Cedex, et les mails à : crack@joystick.fr



Questions

LBA 2

Bonjour ! C'est le cœur plein de sanglots que je fais appel à vous, à nouveau. Little Big Adventure 2 m'a encore piégé. Je me trouve dans le temple de Dark Monk, où les quatre mages sont prisonniers. Il y a quatre panneaux de contrôle, ainsi que quatre écrans représentant le visage de chacun des mages. Lorsque j'appuie sur les panneaux de contrôle, les écrans se brouillent. Le bouton situé à côté désactive la manipulation que j'ai faite. Il y a un levier au bout de la salle qui, une fois enclenché, se replace et... RIEN ! SVP, aidez-moi et que Sendell vous protège, merci!

Réf.: N°12201, Darksniper

DEUS EX

Salut, je me retrouve coincé dans Deus Ex version française, et je n'avance plus dans ce jeu depuis plusieurs jours, c'est pourquoi je me permets de crier « HELP ! » pour débloquer ma situation. Je suis dans le niveau où il faut couler le bateau géant transportant les containers de virus. On me parle de plusieurs soudures à détruire avec des explosifs, pour affaiblir la coque et couler le bateau dans le port. J'ai fini par trouver et plastiquer toutes les soudures. Toutes sauf UNE ! Si je me base sur la carte pourrie filée pour la mission, cette soudure est derrière un mur métallique dans la salle des machines. Malgré plein de tentatives, je ne passe pas ce ?!@#&! de mur. La soudure est-elle vraiment là ? (on voit rien, et la carte est pas très lisible). Où est cette soudure ??? Merci de m'aider à couler ce rafiot.

Réf.: N°12202, CJ Notned

TOMB RAIDER LA RÉVÉLATION FINALE

Help !!! Dans Tomb Raider La Révélation Finale, je suis coincé dans le niveau LA BIBLIOTHÈQUE PERDUE. Plus précisément dans la salle où il y a 7 serpents avec des interrupteurs. Comment fait-on pour les allumer tous ? Merci.

Réf.: N°12203, Will Smith

SOLDIER OF FORTUNE

Je suis bloqué dans Soldier of Fortune, au Japon, au moment où l'on a pris l'ascenseur. Un gars me donne un code d'accès. Je tue tout le monde et j'arrive devant une porte fermée qui demande un code. Je ne peux pas aller à l'ascenseur car je dois d'abord voir l'ordinateur central, alors que faire ??? Merci pour votre aide.

Réf.: N°12204, Mr Pingouin

WILD WILD WEST

Au secours! Je suis complètement bloqué dans WWW. Je suis au second niveau avec Will Smith (le signe du taureau) et je ne sais pas quoi faire après être entré dans le repaire du taureau. Je sais qu'il faut prendre le revolver permettant de voir la nuit et aller tuer les 2 hommes à l'extérieur de la maison. Mais après, que faut-il faire? Aidez-moi par pitié. D'avance je vous remercie.

Réf.: N°12205, Badboy

Réponses

FEEBLE FILES

Réf.: N°11804, Nicolas

Salut Nicolas. Voilà ce que tu dois faire, à partir de l'endroit où tu te trouves. Quand tu te réveilles dans la base de glace : essaye d'ouvrir la porte qui va à l'extérieur. Ramasse les douilles aplaties de SAM et utilise-les dans la machine pour avoir 2 boissons. Sors et prends la voiture. Dans le désert : mets une canette sur le poteau et va au bunker, puis à droite. Utilise le tournevis pour ouvrir le robot qui te tire dessus. Retire-lui les barrettes bleues et vertes et remplace-les par celles identiques de SAM. Envoie SAM à l'ascenseur et dans la salle de maintenance. Là, appuie 3 fois sur le levier. Prends possession de Feeble et ferme toutes les ventilations. Une fois que tout a sauté, reprend SAM et lève une fois le levier. Avec Feeble, va dans le trou de ventilation. Directions : tout droit, tout droit, gauche, tout droit, tout droit. Après le combat, ramasse la veste du garde qui s'est fait griller par SAM. Il y a un passe dedans. Prends l'ascenseur et rends-toi à la salle d'interrogatoire. Discute avec Gakky, puis Mandrin. Pour donner à boire à Mandrin, une fois qu'il te l'aura demandé, va dans la salle du cerveau. Là, tu récupères simplement la « sauce de cerveau » dans la grande cuve du centre. Voici la boisson que tu donnes à Mandrin. En échange, Mandrin te remet une clef (à utiliser pour ouvrir le placard dans la base de glace). Va dans la salle de recherche. Prends l'extincteur et utilise la masse d'antimatière, puis prends cette dernière. Retourne à la surface, parle à Gardum, prends la voiture et retourne à la base de glace vider le placard. J'espère que ce coup de pouce te dépannera. Bon courage pour la suite.

Stéphane

SOLDIER OF FORTUNE

Réf.: N°11903, Schtoupsi

Alors comme ça, toi aussi tu t'es laissé envoûter par le macabre Soldier of Fortune ? Bon, pour ton problème, je pense que tu es passé à côté de quelque chose. Avant d'arriver dans le couloir réservé aux vaches, tu as dû sauter par une fenêtre pour atterrir sur une sorte de petit toit, et de là, sur le sol. Eh bien quand tu étais sur ce petit toit, tu as dû oublier de regarder à droite. Tu aurais alors vu une fenêtre, à travers laquelle un type t'aurait canardé à coups de fusil à pompe (bouh le vilain!). Il te suffisait de sauter par la fenêtre pour arriver dans la salle. Celle-ci contient un interrupteur qui déclenche l'ouverture de la grille qui bloque le passage de droite du couloir des vaches. C'est en fait par là qu'il faut passer pour continuer le niveau, et non par la grille dont tu parlais (elle ne s'ouvre pas du tout, celle-là). Voilà, il ne me reste plus qu'à te souhaiter bonne chance pour la suite de ce jeu bien gore, mais vraiment tripant.

L'habitant de l'Abri, Pregoth, Mr Pingouin

DIABLO 2

Réf.: N°11906, Sir Aragorn

Salut Aragorn, la jambe de Wirt le boiteux est une arme pathétique mais cependant, son potentiel magique est grand. Cet appendice ne sert aucunement à une partie de jambes en l'air ; il s'agit d'un des éléments permettant d'obtenir un « œuf de Pâques ». Tu ne peux procéder au rituel suivant qu'une fois le jeu fini (quand t'as tué le grand cornu tout rouge !).

- Je te conseille d'abord de faire une copie de ton dossier de sauvegarde de tes persos.
- Recommence le jeu dans le même niveau de difficulté, avec ton perso.
- Si besoin, va chercher la jambe de Wirt à Tristram en utilisant le portail dans le Champ de pierres.
- Retourne au Camp des Rogues (Acte 1) et achète un livre de portail avec au moins 3 sorts.
- Place-toi où tu veux dans le camp. Mets dans la cube Horadrim la Jambe du boiteux et le livre de portail, transmute, et sors de ton inventaire.
- Tu viens de perdre les deux objets mais... Miracle ! Un portail rouge apparaît qui te mènera vers l'antre des vaches folles. Attention, elles ont des haches et cognent comme des bœufs ! Alors atteins au moins le niveau 30 (ou plus) avant de les affronter (les tailler en pièces sera aussi dur qu'éliminer Diablo).

(1) Il y en a des tonnes. Ne te fais surtout pas coincer dans un coin de la carte ou au milieu d'un groupe, sinon c'est la mort assurée.
(2) Elles ont une vitesse moyenne, mais sont très violentes au contact.
(3) Aucun moyen (sauf le nom) de différencier le boss des autres ; elles se ressemblent toutes.

- Dans ce niveau, le loot est fameux (minimum un objet jaune et plein de gemmes), mais avec le patch 1.03, tu ne peux faire le niveau qu'une seule fois par niveau de difficulté où tu auras occis Diablo. Si tu es dans ce cas, désinstalle Diablo patché 1.03, puis réinstalle-le en version 1.00. Remets ta copie de sauvegarde de tes persos dans le répertoire Diablo 2. Comme ça, tu ne perds pas tes persos et tu pourras tout le temps refaire le portail, manger du steak de bovin et looter à fond. Tu n'auras plus qu'à patcher le jeu quand tu en auras marre.
- La jambe de Wirt, tu peux la jeter et la rechercher quand tu veux à Tristram.
- Pour les sorcières, courir en rond autour d'un cheptel, utiliser Static Field, puis les finir avec glacial Spike. Les corps disparaissent et c'est plus facile de voir le matos qui tombe au sol.
- Tu ne peux pas sauver une partie avec l'accès au niveau meuglatoire ouvert. Si tu quittes, il te faudra à nouveau remettre une jambe de Wirt et un livre des portails dans ton cube.
- Au début, ne t'éloigne pas trop du portail ; sinon, à force d'attirer de petits troupeaux, ils vont finir par s'agglutiner en une gigantesque horde sauvage mugissante (maman!!). Trucide les noiraudes par petits paquets en gardant une voie de retraite rapide vers la sortie.

NDR : Merci pour vos tombereaux de mails et de lettres-réponses. Il est, hélas, impossible de tous vous citer ; voici quand même une belle brochette:
Sir Écrasetout, Sir Taki, Sir Max, Sir-Mespompes, Sir Concis, Sir Galaad, Sen, Elbrouz, Meuh !, Tiouz, Lafrite, Baal, Fabmetal, Remora, Bodieu, Pangol, Jeff, Eymeric, Alexios, Guts. Bon on arrête là...

FALLOUT 2

Réf.: N°11907, Jack

Malheureusement pour toi, tu dois rester avec la gueule tatouée, à moins de te mettre une cagoule sur la tête, ce qui te réduira la perception de 35 points. Alors tu peux soit tout recommencer, soit terminer tatoué, soit sortir le scalpel et t'arracher la peau. Pour les codes, tu peux bidouiller un fichier du jeu pour avoir 10 partout (voir JOY 103).

Mr Pingouin

VAMPIRE

Réf.: N°12001, Jayce

Salut Jayce, désolé de te dire ça si près du but, mais ton humanité dépend de tes actes. Malheureusement, elle n'est pas augmentable grâce aux points d'expérience, mais elle peut baisser si tu te laisses aller à tuer des innocents (humains). Tu peux en revanche l'augmenter si tu ne tues pas, par exemple Alessandro Giovanni ou si tu aides Samuel à se débarrasser de ses agresseurs. Bref, plus tu fais de bonnes actions, plus ton humanité augmente. Pour obtenir une fin normale, recommence et finis le jeu avec une humanité entre 50 et 89. Par ailleurs, si tu finis avec plus de 90, tu auras le choix entre trois fins. Si tu galères vraiment contre Vukodlak (je crois le nom est correct), voici un truc pour le buter sans prendre un coup : vas-y avec tes quatre persos armés d'armes tranchantes, épées, haches..., utilise avec un perso (toujours le même) la discipline de Gel, et frite-le avec les autres... Dès qu'il revient à lui, reglace-le et poursuis ton œuvre. Même principe pour Zulo. Bonne chance

Dj neuneu, Marko, Mathieu

DIABLO 2

Réf.: N°12005, Yann

Rassure-toi, ton cerveau n'est pas buggé (pas plus que le jeu, d'ailleurs), tout simplement parce que l'épée Giddbin n'est pas sur l'autel. Pour la trouver, il te faut éliminer un boss qui traîne autour de l'autel. Un conseil de prudence avant tout : vu que tu sembles avoir des problèmes avec ton paladin, fais le vide dans un large périmètre autour de l'autel. Clique ensuite sur ce fameux autel, qui devrait se mettre à brûler. Quelque secondes plus tard, tu devrais recevoir la visite d'un chef Gibblin et de ses sous-fifres (personnellement, le mien était résistant à la magie, ultra-rapide et ultra-fort... Tu comprends pourquoi il faut faire le ménage avant de toucher l'autel). Si le boss Pygmée ne fait pas son apparition, fais le tour du village jusqu'à ce que tu tombes dessus. Une fois tué, le boss miniature lâchera la fameuse dague... Le Giddbin tombé, il te suffit simplement de ramasser l'objet, mais le problème c'est qu'on ne le voit pas ! Deux solutions s'offrent alors à toi : 1- balayer minutieusement la zone avec ta souris. 2- appuyer sur Alt pour afficher tous les objet à terre. S'il n'est pas par terre, le Giddbin peut parfois se trouver dans un coffre dans le secteur. Voilà, voilà, mais gaffe, c'est pas de la tarte, surtout avec un paladin ; aussi, développe le plus rapidement possible tes auras offensives (tel que « Épine ») et vas-y avec ça. Tu verras, c'est plus mieux. Bonne chance pour la suite (tu en auras besoin).

Gudu, Kaj, Franky, Mel, Algothar, K-DATA, Sir Galaad & co.

Jeux Crack

Ybag

CECI N'EST PAS UN EXERCICE.

C'est une alerte ! Même si vous n'entendez pas la sirène, lisez attentivement ce qui suit, votre survie en dépend. Les JEUX CRACK se composent de trucs, astuces, bidouilles, patches... pour les jeux les plus courants sur PC. Tous ces trucs sont vérifiés avec les versions de jeu disponibles sur le marché français (généralement version française, plus rarement internationale ou US). Pour toute suggestion, critique, idée, etc., écrivez à :

JEUX CRACK, 124 rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex.

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Une bonne virée au skatepark, une bonne dose d'adrénaline et plein de trucs pour voler plus haut, plus fort, dans la version internationale 1.0 de THPS 2. Avant d'enclencher le mode Triche, mettez un casque et, pour ne pas saloper une des carrières, créez un personnage spécial triche, ou faites un double de votre sauvegarde (fichier type : TPHS2 CAREER-NOM_JOUEUR dans le dossier de jeu).

- Lancez le jeu et chargez une partie en mode Carrière (beaucoup de trucs fonctionnent aussi en Single Session et Free Skate). Une fois que votre skater apparaît sur sa planche à roulettes, mettez le jeu en pause (touche P) et tout en maintenant pressée la touche [7] du pavé numérique, appuyez sur : ESPACE, ESPACE, ESPACE, C, V, CURSEUR HAUT, CURSEUR BAS, CURSEUR GAUCHE, CURSEUR HAUT, C, V, ESPACE, V, B, ESPACE, V, B. Si le code est bien saisi, l'écran tremblera brièvement. Retournez au jeu par « END RUN ». Passez la vingtaine d'écrans de présentation des options cachées par « Entrée ». Toutes les options de triche sont maintenant opérationnelles.

LES CHEATS

Allez dans le choix « CHEAT » du menu « OPTIONS », et validez les options désirées :

Skip to restart
départ d'endroits aléatoires
Kid mode
les skateurs retombent en enfance
Perfect balance
équilibre parfait sur les rails, rambardes, etc.
Always special cheat
barre d'énergie figures spéciales à bloc
Stud cheat ?
Weight cheat
modification du poids à volonté
Wireframe cheat
vue en tracé vectoriel
Slow-nic cheat
figures au ralenti
Big head
grosse tête
Sim mode
mode simulation
Smooth
graphismes lissés sans textures
Moon physics
gravité lunaire
Disco mode
lumières de couleur sur la piste
Level flip
niveau courant retourné dans le sens horizontal

PERSONNAGES CACHÉS

Allez au choix de personnages pour utiliser de nouveaux skateboarders :

Dick officer
Officier de police grassouillet
Spider-man
Eh oui, l'araignée sait même faire du skateboard. Allez à l'écran des caractéristiques de Tony Hawk, et changez le « STYLE » pour l'option C: Mscqueeb Tony Hawk, skateur prodige dans sa jeunesse

NIVEAUX SECRETS

Choix normal, par le sélecteur de niveaux :

Chopper drop Droppez de l'hélico en pleine mer
Skate heaven Le paradis du skateboard

En plus de toutes ces options, vous aurez également droit à un gros chèque de 500 000 $ pour tout acheter en mode Carrière, et toutes les séquences vidéo bonus seront accessibles (menu Movies, dans les options).

SKATE CODES

Pendant que votre skateboardeur s'éclate (les genoux) sur la piste, appuyez sur PAUSE puis :

- Barre Specials à fond : Maintenir [7] du pavé numérique et taper ESPACE, V, B, B, HAUT, GAUCHE, V, C.
- Gonfler les stats à 10 : Maintenir [7] du pavé et taper ESPACE, V, B, C, V, HAUT, BAS.
- Mode Turbo : Maintenir [7] et taper BAS, C, V, DROITE, HAUT, B, BAS, C, V, DROITE, HAUT, B.
- Mode « petite nature » (plus de giclées de sang après une chute) : Maintenir [7] et taper DROITE, HAUT, C, V.
- Gros skateur : Maintenir [7] et taper trois fois la série de touches (ESPACE, ESPACE, ESPACE, ESPACE, GAUCHE). Répétez la manipulation pour faire grossir encore plus le personnage.
- Skateur maigre : Maintenir [7] et taper trois fois la série de touches (ESPACE, ESPACE, ESPACE, ESPACE, C). Répétez la manipulation pour faire maigrir encore plus le personnage. À chaque nouveau code, un tremblement d'image doit confirmer la bonne saisie.

SUBMARINE TITANS

Plongez-vous dans les abîmes liquides de ce petit jeu de stratégie sous-marine. Pour passer les frustrations des profondeurs, voici quelques codes pour Submarine

Titans en version 1.1.0 française. Appuyez sur la touche Entrée, et voilà, la ligne de saisie est apparue en haut. Il ne reste qu'à saisir l'un des codes suivants :

CODES	FONCTION
METAL	donne 1 000 en métal
CORIUM	donne 5 000 en corium
GOLD	donne 1 000 en or
EXITON	donne 1 000 en or, 5 000 en corium, 10 000 en métal
FOW	dévoile la carte entière
TECH ou TECHNOLOGI	donne toutes les technologies
AIR	regonfle vos réserves d'air au max
SILICON	donne le plein en silicium
ENERGY	le plein en énergie

DEUS EX

Bourré d'OGM, dopé aux Nanostrutures, câblé aux supraconducteurs... Oui, c'est bien lui. JC Denton est de retour, avec un mini-pack d'astuces pour la V.F. 1.003f et la V.O. de Deus Ex :

- Les petits robots de défense ennemis sont des adversaires dangereux, qu'il s'agisse des mini-tanks avec leur tirs en rafales, ou des araignées électriques. Ils sont parfois tapis dans des cavités facilement repérables, initialement bouchées par des volets métalliques. Hélas, il faut souvent déclencher ces pièges pour passer. Une solution rapide, et économique en munitions et points de vie, est simplement d'attraper quelques caisses métalliques petit modèle et de boucher les orifices. Les robots sont incapables de pousser les obstacles ! Mieux : vous pouvez pousser devant eux quelques bidons inflammables que vous ferez exploser à distance avec un fusil. Une fois l'occupant explosé, baissez-vous et explorez les réduits à robots ; il n'est pas rare qu'ils contiennent des munitions. Le truc des caisses peut aussi servir avec un générateur de monstres (constructeur universel).

- Pour détruire plus facilement les caméras, il est utile de se positionner juste en dessous. Dans bien des cas, il existe un angle mort. De plus, c'est très avantageux avec le fusil à canon scié et sa fontion numéro 2 (munitions sabot) qui perd rapidement de la précision et du punch à distance. Si vous ne pouvez faire autrement, cette méthode est parfois utilisable avec les mitrailleuses automatiques.

- Lors des confrontations avec les boss (à part Hermann, où il faut obligatoirement se faire capturer pour continuer), le jeu à la fâcheuse manie de balancer une cinématique avant le début de la confrontation. Le problème est que vous perdez tout contrôle pendant ce moment et que l'ennemi attaque instantanément juste à la fin du film, ce qui signifie souvent votre perte. Quand vous vous serez fait avoir une fois, repérez l'endroit où se trouve l'ennemi et anticipez l'attaque et la séquence vidéo en tirant immédiatement sur votre adversaire avec votre plus gros calibre (lance-missiles). En général, avant de baratiner, les chefs ennemis sont en attitude non agressive (verte) et vous réussirez alors à les pulvériser en un seul coup.

- Si vous êtes adroit, que vous y accédiez par une échelle ou en sautant, il est possible de marcher, courir, ramper en équilibre sur l'arête des grilles.

NO ONE LIVES FOREVER

Comme hors-d'œuvre, visionnez « Casino Royale, Ne nous fâchons pas, Dr No, Diabolik », et quelques épisodes des « Agents très spéciaux ». Maintenant que vous êtes prêts, fonçons sur les traces de la plus chouette bombe des services secrets de sa majesté : Miss Cat Archer. Et n'oubliez pas les codes secrets dans le maroquin de cuir AZERTY en version internationale française. Pendant le jeu, contentez-vous d'appuyer sur la touche [T]. Une ligne de saisie s'ouvre. Tapez l'un des codes de la liste subtilisée aux agents du S.M.E.R.S.H:

LES CODES DU SMERSH

Mpimyourfather
Mode déesse activé / désactivé
Mpwegotdeathstar
Très grosse quantité de munitions
Mpkingoftehmonstars
Tous les gadgets, armes, munitions, explosifs...
Mpsanta
Le père Noël avé sa hotte pleine de joujoux, armes, munitions...
Mpyoulooklikeyouneedamonkey
Tout l'équipement (matos de plongée, patins antibruit, armure, singe, caniche, etc.)
Mpgoattech
Toutes les options d'arme (silencieux, lunettes, zooms...)
Mpmimimi
Armes et munitions au maximum
Mpdrdentz
Appelle à l'aide le bon docteur Dentz (santé à fond)
Mpwonderbra
Soutien-gorge blindé
Mpbuild
Affiche la version du moteur de jeu
Mpasscam
Vue extérieure (Cate est vue de dos) bascule act./dés.
Mppos
Affiche les coordonnées géographiques
Mprosebud
Fabrique un superbe scooter des neiges bleu
Mpracerboy
Fabrique une superbe motocyclette monocylindre 4 temps
Mpmiked
Sortir du jeu
Mpmaphole
Termine la mission en cours

SOLDIER OF FORTUNE

Aidez l'oncle SAM dans sa croisade pour éradiquer les vilains terroristes pas beaux. Quelques codes pour la version 1.03 française de ce jeu en clavier Azerty, et que la boucherie commence :

- Pour accéder aux tricheries, commençons par autoriser la console en cours de partie. Si ce n'est pas fait, créez un raccourci vers le jeu sur votre bureau Windoze (allez dans le répertoire de SOF et tirez l'icône du jeu directement sur le bureau), puis cliquez dessus avec le bouton droit de la souris. Choisissez « Propriétés ». Sélectionnez l'onglet « Raccourci ». Cliquez dans la case nommée « Cible », et rajoutez derrière « Sof.exe » en séparant par un espace, l'instruction: +set console 1. Validez votre modification par le bouton « Appliquer », et voilà.

- Lancez le jeu et chargez une partie. À chaque fois que vous voudrez saisir un code, commencez par appuyer sur la touche « petit 2 » (à côté de la touche &). La fenêtre console va s'ouvrir : saisissez une des commandes de la liste qui suit, appuyez sur Entrée, et enfin sur « petit 2 » pour retourner au jeu.

CODE EFFET
Heretic
Invincibilité (mode dieu) activé / désactivé
Phantom
Plus de clipping. Mode passe-murailles act. / dés.
Elbow
Donne toutes les armes de 1 à 5
Bigelbow
Donne toutes les armes de 6 à 10
Matrix X
Vitesse du jeu ; remplacez X par une valeur de 1 à 10 (1 = lent, 10 = rapide)
Ninja
Vous êtes devenu invisible pour les ennemis act. / dés.
Killallmonsters
Tue tous les monstres du niveau, ennemis mais aussi innocents otages...
Gimme XXXX
Création de tous les objets, armes, munitions désirés ; XXXX est à remplacer par l'un des noms de la sous-liste suivante, et paf! l'objet se matérialisera à vos pieds. Vous ne pouvez prendre l'objet que si vous ne le possédez pas déjà.

LES ARMES
Gimme item_weapon_pistol1
Donne le pistolet 9 mm
Gimme item_weapon_pistol2
Donne le pistolet .44
Gimme item_weapon_assault_rifle
Donne le fusil SMG
Gimme item_weapon_rocketlauncher
Donne le lance-roquettes
Gimme item_weapon_sniper_rifle
Fusil de sniper
Gimme item_weapon_shotgun
Fusil de combat

LES MUNITIONS
Gimme item_ammo_knife
Set de couteaux de commando
Gimme item_ammo_pistol
Balles de 9 mm
Gimme item_ammo_pistol2
Balles de .44
Gimme item_ammo_auto
Munitions pour le SMG
Gimme item_ammo_rocket
Caisse de roquettes
Gimme item_ammo_shotgun
Munitions pour le fusil de combat

L'ÉQUIPEMENT
Gimme item_equip_armor
Gilet pare-balles
Gimme item_equip_c4
Sachet d'explosif C4
Gimme item_equip_flashpack
Flashpacks
Gimme item_equip_grenade
Grenades à fragmentation
Gimme item_equip_claymore
Mines Claymore
Gimme item_equip_light_goggles
Lunettes à amplification de vision

HOMEWORLD CATACLYSM

Encore des astuces pour le plus beau jeu spatial de stratégie en version française 1.0 :
- Contrairement au premier épisode de Homeworld, et sauf dans les rares missions privilégiant la vitesse d'action, Cataclysm défavorise les super-flottes de petits vaisseaux ou chasseurs. Ces derniers évitent beaucoup moins bien les tirs de barrage des grosses unités et se font rapidement décimer. Moralité : en jeu solo comme en réseau, les stratégies d'attaque en masse de petites unités sont vouées à l'échec une fois confrontées à une bataillon d'unités lourdes. Un excellent compromis est une unique flotte de croiseurs Somtaw. Ils sont incroyablement résistants, peuvent être améliorés pour l'auto-réparation et le niveau de blindage ; de plus, ils ont juste une taille trop importante pour être sensibles au « rayon de la bête » des croiseurs lourds ou transporteurs infectés par la bête (en revanche, la bête elle-même reste dangereuse de ce point de vue).
- Le canon lourd de siège est extrêmement puissant, mais il est vital qu'il n'y ait personne dans sa ligne de mire, même placé assez loin, car un obstacle provoquera l'explosion de la boule de plasma avec une onde de choc surpuissante en retour. De près, le canon du vaisseau mère est même le meilleur moyen de détruire sa propre flotte. En combinaison avec des éclaireurs (éventuellement caméléons) pour détecter les cibles majeures ou les essaims de vaisseaux stationnaires, c'est une arme très longue distance terrifiante.
- La capture de grosses unités ennemies, bien qu'un peu plus difficile que dans le premier Homeworld, reste une opération très intéressante. Les mêmes stratégies sont valables : créer plusieurs petits groupes de deux récupérateurs que vous disperserez à portée d'action de la cible (hors de portée de feu) ; affaiblir le vaisseau désiré avec une ou quelques unités lourdes jusqu'à ce que les flammes commencent à apparaître ; rapidement, retirer ses unités à distance en cessant le feu, puis envoyer plusieurs groupes de récupérateurs en même temps sur la proie. Notez que pour affaiblir le ou les vaisseaux ennemis, l'usage de parasites est encore meilleur, car ces bêbêtes sont indétectables et ultra-rapides. Il suffit juste d'être un peu patient pendant le parasitage.

ICEWIND DALE

Vous rêvez d'accéder librement à l'incroyable caverne d'Ali Baba, qu'est Icewind en matière d'objets ? Voici un code pour y arriver. Pour jeu V.F. patché, en version 1.05 ou plus.
- Si ce n'est fait, chargez « icewind.ini » (répertoire du jeu), dans le Bloc-notes Windows. Ajoutez « Cheats=1 » sous [Game Options]. Sauvez, quittez et lancez le jeu. Chargez une partie et, pressez les touches [Ctrl] + [Tab], puis tapez ce qui suit (voir aussi JOY 121) et Return.
CHEATERSDOPROSPER:CreateItem(«XXXX») Pour créer l'objet XXXX désiré ; exemple : CHEATERSDOPROSPER:CreateItem(«AMUL14»)

Les objets XXXX

AMUL01 à AMUL16	amulettes
AROW01 à AROW14	flèches
AX1H01 à AX1H06	haches
BELT01 à BELT04	ceintures
BLUN01 à BLUN07	masses
BOLT01 à BOLT06	carreaux d'arbalète
BOOK01 à BOOK50	livres
BOOT01 à BOOT06	bottes
BOW01 à BOW09	arcs
BRAC01 à BRAC10	bracelets
BULL01 à BULL03	billes
CHAN01 à CHAN06	cotte de mailles
CLCK01 à CLCK19	robes
DAGG01 à DAGG08	dagues
DART01 à DART04	fléchettes
HALB01 à HALB03	hallebarde
HELM01 à HELM08	heaumes
LEAT01 à LEAT08	armure cuir
MISC04 à MISC90	objets divers
PLAT01 à PLAT07	armures de plates
POTN02 à POTN48	potions

Tapez les codes tels quels, avec les guillemets. Pour les caractères spéciaux : [:] = [Maj] + [Dollar], [(] = [Maj] + [9], [)] = [Maj] + [0], [«] = [Maj] + [petit 2].